FIRETEAM EIGHT

Автор: Даниил «Лагуна» Шипаев

Советы и плейтесты: Сергей Ровенков

У пилотов экзо не было бы шансов без наших патронов: Виктория Саломатова, UOT, Максим Сергеевич Нотик, Мейнер Жабки, Ettore, Valery, Alexeev Sergey, Aleksandr Semykin, Владислав Акульшин, Konstantin Lomaev, justanotherman, Mustard_Lolipop, Andrey Syskaev, Alexey Patrushev, Dmitrii Tretiakov, Dark Star, Александр Романюк, irdis_dm, Black Gnome Studio

И без пинков от Pochka

Прототип игры был сделан для RPGym 48.
Награды: *+1см. геймдизайна, Красный метеор, Iron Man, На все группы мышц, Короткая разминка*



Silver Hoof Games, 2021

silverhoofgames.ru / vk.com/silverhoofgames / discord

Восьмое звено
aka Fireteam Eight

Настольная ролевая игра о пилотах экзоскелетов, застрявших во временной петле на самой безнадёжной войне в истории человечества.

Сколько нужно попыток чтобы сработал тот самый шанс на миллион?

Для игры нужно:

- эти правила;
- распечатанные шпаргалки сцен, значки экипировки и листы персонажей;
- много шестигранных кубиков (к6);
- один ведущий и от одного игрока.

Игра вдохновлена: «All You Need Is Kill. Грань будущего»

Персонажи и события являются вымышленными и любое совпадение с реально живущими или когда-либо жившими людьми случайно

Как всё **закончилось** началось

2041 год, лавинообразное развитие технологий в области нейросетей и нанороботов привело к резкому всплеску технологий и науки, пододвинув человечество к новой эре развития.

Сфера за сферой, нейросети превносили хаос в привычный порядок вещей: развлечения, сфера услуг, промышленность, и, наконец, война. Загнанные в угол страны и группировки разных флагов и мастей не редко прибегали к отчаянным шагам, решая победить любой ценой. И некоторые из них — за счёт нарушения правил безопасности разработки самообучающихся машин.

Всё это привело к созданию неконтролируемой армии самореплицирующихся нейроколоний. За счёт самообучения, колоссальных вычислительно-производственных мощностей и ошибок в контролирующем и обучающем ПО они быстро разрослись до немыслимых масштабов. Вырвавшись за территорию обозначенных военных действий, они за несколько месяцев уничтожили более 70% застигнутого врасплох человечества, не пощадив и собственных создателей.

Основную массу атакующей силы нейроботов составляют относительно примитивные колонии размером от собаки до легковушки, которых пилоты называют Трутнями.

Немногие могут рассказать о более крупных и интеллектуальных (а значит и еще более опасных) Шершнях, которые воплощают идеальные машины аннигиляции и уничтожения.

Неизвестно, существует ли единая сущность, командующая и координирующая всю нейроармию, но среди передовых разработчиков интеллектуальных систем ходят теории о центральном вычислительном нейрокластере, «Королеве», скрытой где-то вне зоны досягаемости пилотов экзоскелетов.

Единственным эффективным средством сопротивления в руках людей оказались боевые экзоскелеты (среди военных просто «экзо») и нейролинк — устройство мгновенной передачи данных, столь нужное в пылу битвы пилотам экзоскелетов. Такая комбинация передовых технологий позволяет отчасти компенсировать пропасть между реакцией и скоростью мышления человека и нейросети.

Объединенные в небольшие звенья пилоты экзоскелетов защищают то немногое, что осталось от человечества.

Сотни тысяч ваших братьев и сестёр проливают свою кровь на бесконечном фронте, который выжженой цепью сковал всю планету в единой агонии.

Вы — объединенные в **восьмое звено** рекруты, призванные на один из сотен фронтов по всему миру. И вам лишь предстоит пройти своё обучение и впервые встретиться с врагом лицом к лицу.

По крайней мере это то, к чему вас готовили

Добро пожаловать на фронт, сынок

Пыльный шатёр цвета грязи, в котором вы находитесь, создаёт иллюзорное ощущение укрытия и безопасности. Но пара слоёв прокуренного брезента не спасёт вас от того, что рыщет где-то на границе слышимости, откуда гулко тарахтят пулемётные очереди. Что уж говорить, даже броня самого современного бронтеранспортёра не защитит от того что там ждёт.

Вы в дерьме. Да и всё человечество там же, хотя ваша участь похуже других. Как кусок сочащегося кровью мяса, вас кидают в пасть хищника, надеясь отвлечь его от других подольше. Прошлые подачки не то чтобы сильно отсрочили неизбежное, и вы едва ли достигните большего. Но эта жертва необходима. Ведь так?

Из пучин размышлений о безысходности вашего положения вас вырывает крик майора Браско, чей голос всё это время надрывался где-то на фоне

Ведущий, как выглядит Майор и что бросается в глаза?

На следующие вопросы пускай поочереди отвечают игроки, участвуя в диалоге с Браско. Перед ответом первый раз пусть каждый представится по форме: «Рядовой [Имя], [Родной город], [Род деятельности]», иначе Браско отчитает за неуставное обращение.

- **ЭЙ ТЫ, КОТОРЫЙ, САМЫЙ УМНЫЙ.** ПРЕДОСТАВЬ ЗВЕНУ ДЕТАЛИ ОТНОСИТЕЛЬНО РАСПОЛОЖЕНИЯ БАЗЫ И ЧТО ЗНАЕШЬ ОБ ИСТОРИИ ОБЪЕКТА. ЖИВО.
- **СЛЕДУЮЩИЙ.** ЧТО УСПЕЛ ВЫЧИТАТЬ ПРО ЭКЗО ИЗ СВОИХ БУКЛЕТОВ ДЛЯ ДОШКОЛЬНИКОВ? ПОДЕЛИСЬ СВОИМИ НЕВЕРОЯТНЫМИ ПОЗНАНИЯМИ С НАМИ.
- **ДОСТАТОЧНО.** ЧТО ТЫ ЗНАЕШЬ О ПРОТИВНИКЕ? ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА, КРАТКО.
- **ТЫ.** ПРОТИВНИК КЛАССА «ТРУТЕНЬ»: ИНСТИНКТИВНЫЙ, ХАОТИЧНЫЙ, СТАЙНЫЙ, МИМИКРИРУЮЩИЙ. ДВЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ЛОЖЬ, ОДНУ НЕ НАЗЫВАЮ. КАКИЕ?
- **ДУМАЛ ТЕБЯ ОБОЙДЁМ?** КАКОВО ТЕКУЩЕЕ ПОЛОЖЕНИЕ ДЕЛ НА ФРОНТЕ?
- **ИДЁМ ДАЛЬШЕ.** ЛЮБОЙ ИДИОТ ЗНАЕТ ЧТО ПРОТИВНИК КЛАССА ШЕРШЕНЬ ОПАСНЕЕ ТРУТНЯ. НО НЕ КАЖДЫЙ ЗНАЕТ ЧЕМ. САМООБУЧЕНИЕ, МАСКИРОВКА, ПРЕДИКТИВНЫЕ АЛГОРИТМЫ, ОБЪЕДИНЕНИЕ ТРУТНЕЙ В КОЛЛЕКТИВНЫЙ РАЗУМ — ЧТО ПРАВДА, ЧТО НЕ НАЗВАНО, А ЧТО ВЫМЫСЕЛ?

Браско готовится перейти к следующему пункту допроса, но планы майора (как и само тело) разрывает приземлившимся сверху опалённым куском какой-то бронетехники

КРУГОМ ХАОС. ЛАГЕРЬ АТАКОВАН, ЛЮДИ, МАШИНЫ, ПАЛАТКИ — ВСЁ В ОГНЕ… И В НИХ. В НЕЙРОТВАРЯХ, КОТОРЫЕ ПИРШЕСТВУЮТ НА ПЛОТИ И МЕТАЛЛЕ, НЕСЯ ХАОС И ОТЧАЯНИЕ СМЕРТИ.

ПОЗАДИ ДОГОРАЮЩЕГО ШАТРА ВЫ ВИДИТЕ ЕДИНСТВЕННУЮ НАДЕЖДУ НА СПАСЕНИЕ — СВЕЖЕНЬКИЕ «ЭКЗО» НА ЛЮБОЙ ВКУС, УЖЕ ГОТОВЫЕ К БОЮ.

Игроки, выберите каждый один из 4 классов экзоскелетов, по возможности без повторов. Класс и его экипировку можно будет поменять позже.

Выбрав экзоскелет, опишите как он выглядит и что его отличает от других рядом.

Рыцарь

Стартовая экипировка

- вооружение: титановый клинок, шоковая перчатка
- подсистемы: аугментация реакций, модуль наведения

Шквал

Стартовая экипировка

- вооружение: спаренные пулемёты, залповая ракетница
- подсистемы: прыжковый ранец, продвинутые сенсоры

Скаут

Стартовая экипировка

- вооружение: тяжёлый огнемёт, снайперская винтовка
- подсистемы: турбоспринт, боевой камуфляж

Танк

Стартовая экипировка

- вооружение: пневмомолот, тактический щит
- подсистемы: усиленные сервоприводы, таранный корпус

ОСНОВНЫЕ СИСТЕМЫ В НОРМЕ, НЕЙРОЛИНК ЗВЕНА ОНЛАЙН. НО ВРЕМЕНИ НА ДОЛГОЕ ЗНАКОМСТВО НЕТ — ВАС УЖЕ ПРИМЕТИЛ ОДИН ИЗ ТРУТНЕЙ, КОТОРЫЙ ТОЛЬКО ЧТО НАИГРАЛСЯ СО СВОЕЙ ПРОШЛОЙ ЖЕРТВОЙ. ЧТО Ж, ПРИДЁТСЯ ПРОВЕРИТЬ НОВЫЕ ИГРУШКИ В БОЮ!

ЧТО БУДЕТЕ ДЕЛАТЬ, ВОСЬМОЕ ЗВЕНО?

Временная Петля

При повторных прохождениях события, использование уже единожды успешной комбинации экипировки всегда будет приводить к успеху, без броска

И всегда вести к одному и тому же следующему событию

0

Нулевая сцена: выберите классы экзо и сразитесь с первым трутнем

DANGER

Попав в опасность, скооперируйтесь и расскажите ведущему что вы делаете, указав кто из звена использует какую экипировку экзо

Каждый пилот в одну проверку может задействовать одно экипированное **вооружение** или одну **подсистему**

8

Пора разрешать следующую фазу, но ещё не использованной в этом событии комбинацией!

Успешно пройдя все фазы текущего события, **восстановите пункт Машинного Обучения** и переходите к следующему — Ведущий скажет к какому именно

LIVE. DIE. REPEAT.

ВОССТАНОВИТЕ ПУНКТЫ МАШИННОГО ОБУЧЕНИЯ

TOO BAD

Если ведущий считает ваш план изначально провальным, то всё звено погибает — он опишет как

TRY YOUR BEST

Каждый игрок бросает столько кубиков, сколько зачёркнуто квадратиков напротив используемой им экипировки экзо

Каждая **пара повторяющихся значений** из бросков разных пилотов — один **успех**

Сравните кол-во выпавших успехов со сложностью, отмеченной арабской цифрой у события. Если её нет, то сложность 1

УСПЕХОВ МЕНЬШЕ ЧЕМ СЛОЖНОСТЬ

УСПЕХОВ БОЛЬШЕ ИЛИ РАВНО СЛОЖНОСТИ

Тратьте пункты Машинного Обучения на переброс любых кубиков внутри броска звена

F

Всё звено погибает. **Отметьте провалившуюся комбинацию экипировки** экзо крестиками на шпаргалке событий и в листах персонажей

При повторах этого события попытка использования любой провалившейся экипировки всегда будет приводить к провалу и смерти всего звена

Если не получилось один раз — то уже никогда не получится!

YOU LIVE

Успех! Вы преодолеваете текущую фазу события — их количество указано римскими цифрами. Вместе с Ведущим опишите как изменяется происходящее.

Если кол-во не указано, то всё событие целиком состоит всего из одной фазы

Правила для разного кол-ва игроков

— 2 —
В экзо помещается 3 единицы вооружения и 3 подсистемы

— 3 —
В экзо помещается 2 единицы вооружения и 2 подсистемы

— 1 —
При бросках считай не дубли, а **выпавшие шестёрки**. Каждая выпавшая “6” это один успех

В твой экзо помещается 4 единицы вооружения и 4 подсистемы, но у него нет класса

— 4+ —
В экзо помещается 1 единица вооружения и 1 подсистема. За каждого игрока начиная с пятого, сложность сцен повышается на 1

Экипировка

Каждый экзоскелет может использовать любое вооружение и подсистемы, но разом можно экипировать лишь ограниченное количество из каждой категории. В первый цикл все эзко укомплектованы по умолчанию, но в последующие циклы это ограничение зависит от количества играющих.

Всего в игре 8 типов вооружения и 8 типов подсистем, которые хоть и равнозначны с точки зрения правил, но имеют разную применимость в разных ситуациях. Попытка использования неподходящей для события экипировки приведёт к гибели звена.

Классы

Экзоскелеты выпускаются в четырёх модификациях, называемых «классами», каждый из которых специализируется на 4 типах вооружения или подсистем:

Рыцарь (Р), Шквал (Ш), Скаут (С), Танк (Т)

Любой эзко, вне зависимости от класса, может пользоваться любой экипировкой. Но при использовании вооружения или подсистем, связанных с классом своего экзо, учитываются повторы на значениях кубов с самим собой, а не только с другим игроком.

Менять вооружение можно при перезапуске петли и при прохождении через события с припасами.

В отличие от вооружения или подсистем, классы более постоянные — выбрав в самом начале игры, сменить их можно только при перезапуске петли.



Титановый клинок (Р)

Пример нестандартного применения: расцепить вагоны мощным ударом



Тактический щит (Р)

Пример нестандартного применения: спуститься как на доске для сёрфа

Тяжёлый огнемёт (Ш)

Пример нестандартного применения: осветить руины для звена



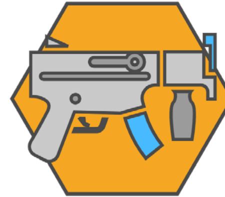


Шоковая перчатка (Р)

Пример нестандартного применения: устроить обвал здания

Спаренные пулемёты (Ш)

Пример нестандартного применения: подавить центуриона огнём



Снайперская винтовка (Ш)

Пример нестандартного применения: разведать окружение





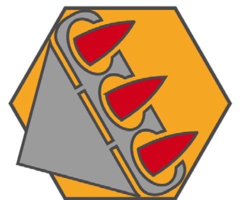
Пневмомолот (Р)

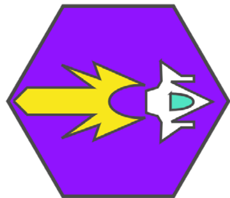
Пример нестандартного применения: уничтожить преграду

Вооружение

Залповая ракетница (Ш)

Пример нестандартного применения: поднять прикрывающую дымовую завесу





Турбоспринт (С)

Пример нестандартного применения: увести стаю трутней с хвоста звена

Подсистемы

Усиленные сервоприводы (Т)

Пример нестандартного применения: удержать шершня для целящегося снайпера





Боевой камуфляж (С)

Пример нестандартного применения: прикрыть камуфляжем пилота другого звена



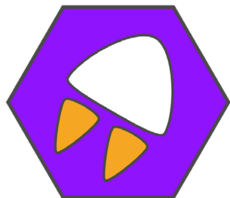
Продвинутые сенсоры (С)

Пример нестандартного применения: дать отмашку звену для нападения из засады

Таранный корпус (Т)

Пример нестандартного применения: пробить завал насквозь



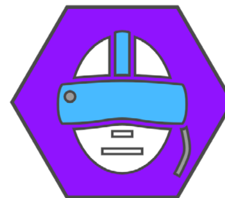


Прыжковый ранец (С)

Пример нестандартного применения: подкинуть экзо с пневомолотом

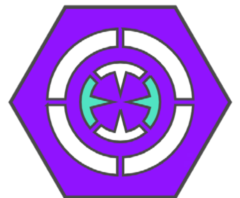
Аугментация реакций (Т)

Пример нестандартного применения: поймать пилота из падающего вертолёта



Модуль наведения (Т)

Пример нестандартного применения: рассчитать траекторию обрушения здания



Не опять, а снова

«Браско готовится перейти к следующему пункту допроса, но планы майора (как и само тело) разрывает приземлившимся сверху опалённым куском какой-то бронетехники.

Кругом хаос. Лагерь атакован, люди, машины, палатки — всё в огне... и в них. В нейротварях, которые пиршествуют на плоти и металле, неся хаос и отчаяние смерти.

Позади догорающего шатра вы видите единственную надежду на спасение — свеженькие «экзо», которых так удачно оказалось ровно столько, сколько и вас. А ещё — в этот раз вы знаете что делать, и поэтому вам хватает времени на самостоятельную остнастку экзо»

При первой смерти вы входите в контакт с вражеской нейросетью через нейролинк. Эта особенность возвращает вас в самое начало игры каждую смерть.

И да, теперь при смерти одного погибают все. **Упс!**

Нейролинк открывает доступ к **Машинному Обучению** — трата пункта этого ресурса даёт перекинуть любое кол-во кубиков после броска

После первой смерти звена вы начинаете с 1 уровнем Машинного Обучения

Перезапуск петли даёт вам столько пунктов МО, каков его текущий уровень

Игры со временем и нейролинком

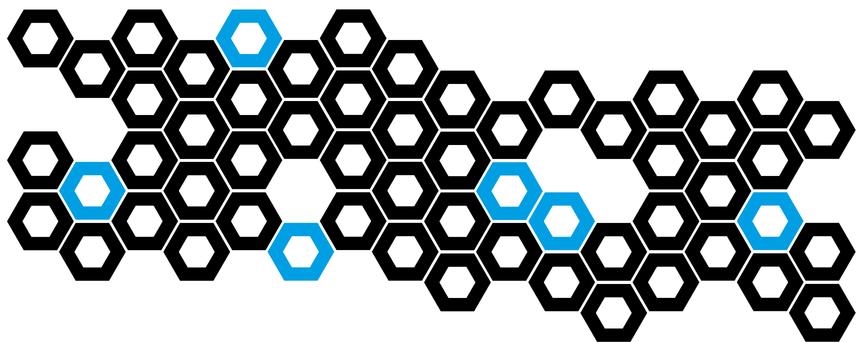
Чтобы противостоять нейросети придётся стать нейросетью! Нейролинк — чудо техники, связывает мысли и чувства всего звена воедино, позволяя даже в пылу боя координировать действия так, будто всё было спланировано заранее. Теперь ваши персонажи могут общаться мысленно!

Вернувшись в начало временной петли, звено может поменять экипировку и сменить классы экзо. Но, при использовании ранее успешных комбинаций обмундирования, вы можете **«проматывать»** пройдённые с их помощью события. Для этого не нужно ничего описывать заново, просто скажите ведущему что вы всё делаете «как раньше» и переходите дальше. Причём **не важно кто и что именно использовал** в первый раз — мышечная память одного передастся другому через нейролинк!

Использование ещё не проверенной комбинации в уже пройденном событии уже потребует броска по обычным правилам.

- **Успех** в таком случае **откроет новую**, параллельную существующей **временную линию**. В новой линии все существующие после разветвления события ещё не случились — учитывайте это при броске на выбор события.
- **Провал же приведёт к смерти всего звена** и отправит в самое начало. Опять.

Если вы столкнулись с непроходимой временной линией, в которой все комбинации экипировки экзо приводят к провалу, **повысьте уровень Машинного Обучения** и попробуйте удачи в другой временной линии



Как проводить игру?

В этой игре основной инструмент продвижения и ответ на большинство вопросов — смерть! Игроки медлят? Смерть! Не хотят ничего делать или просто смотрят? Смерть! Хотят делать странное или не предусмотренное правилами? Смерть! А если смерть, то сразу всему звену.

Не допускай того, чтобы она стала рутиной. Каждое массовое умерщвление должно ощущаться как попавший в лицо томат — неприятно, нежеланно, но не тупиково.

Не опускай красочные и жестокие описания, пусть кровь льётся рекой, а крики боли и запах пороха наполняют воздух — игроки должны всегда помнить, что их персонажи находятся в водовороте битвы, в которой всё быстро и летально.

События

Разные события имеют разные условия для победы: они отличаются сложностью и количеством фаз.

Сложность подписывается арабскими цифрами (2, 3, 4) и задаёт количество успехов, которое нужно набрать звену для победе в событии. Нехватка даже одного успеха ведет к поражению и, следовательно, смерти всех пилотов.

Количество фаз указывается римскими цифрами (II, III, IV) и показывает общую протяженность события и сколько проверок последовательно нужно совершить игрокам. Каждая фаза — это маленькое событие, которое требует своего подхода и решения. Переходя от фазы к фазе, описывайте изменения в происходящем, подбирая новые комбинации экипировки экзо для достижения цели. В рамках разных фаз одного события нельзя использовать повторяющиеся комбинации экипировки.

Как при провале, так и при успехе на шпаргалке события отмечается только последняя использованная комбинация экипировки экзо.

Расположение на столе

Выкладывайте карточки шпаргалок событий столбцами сверху вниз, а при возникновении параллельных временных линий создавайте столбец сбоку.

Не забывайте при нахождении успешных комбинаций экипировки экзо рисовать стрелки в направлении, указывающим на продолжение временной линии.



Цикл

Начни с нулевого события, потом кидай к6 и отсчитывай выпавшее значение сверху списка, не учитывая уже произошедшие в этой временной линии события.

Каждые три опасных события вводи события с припасами. Они не опасны — не требует броска и позволяют изменить экипировку экзо всему звену. Также они становятся «точками сохранения», так как на них можно менять экипировку и все события до них уже имеют какое-то решение.

Каждый раз оказываясь на точке с припасами, один из игроков рассказывает:

- о предыдущем цикле;
- кто бы и как использовал день сурка вне фронта;
- кого и кто ждет дома;
- последние новости;
- о враге и об экзо;
- о жизни до, и как всё изменилось;
- о чём-то ещё.



Игра заканчивается при победе над Королевой

Список событий

Римские цифры: количество фаз (сколько проверок подряд нужно сделать).

Арабские цифры: сложность (сколько дублей считаются успехом успехом).

0. Первый Трутень
1. Трутни с тыла (II)
2. Минное поле (2)
3. Неразорвавшийся снаряд (2)
4. Засада (II)
5. Дружественный огонь (II)
6. Рой трутней (2)
7. Шершень (2, II)
8. Попадание под завал (3)
9. Погоня на горящем поезде (III)
10. Падение веротокоптера на звено (3, II)
11. Спасение офицера (3, III)
12. Рой Трутней под контролем Шершня (IV)
13. Подземные лабиринты Улья (2, IV)
14. Шершень-прайм (4)
15. Королева (4, III)

Примеры событий с припасами:

- Контейнер на поле боя
- Разбитый грузовик
- Шестое звено на привале
- Упавший самолёт